

## ESENSI GEOGRAFI BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Maynard Owen Rahadiyan Hutauruk<sup>1</sup>, R. Mursid<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Negeri Medan

<sup>2</sup>Pascasarjana Universitas Negeri Medan

owen.hutauruk@gmail.com

### Abstrak

Pemanfaatan dan pelestarian budaya daerah di Indonesia memberikan peluang bagi geografi budaya untuk mengesensikan pembelajaran ke dalam basis teknologi informasi dan komunikasi. Pemilihan teknologi yang efektif akan membantu guru dan siswa dalam memahami masalah budaya yang kompleks, menghormati perbedaan budaya, hingga kompetensi pembelajaran. Makalah ini bersifat kualitatif menggunakan metode studi kasus di area budaya daerah Sumatera Utara. Hasil dan pembahasan menyimpulkan keesensian geografi budaya dalam pembelajaran dapat memudahkan pencapaian kompetensi siswa terhadap keunikan dan sebaran budaya sekaligus menjaga kebhinekaan bangsa. Esensi geografi budaya dapat diwajantahkan dalam bentuk TV Pendidikan dan Kebudayaan, Multimedia Berbasis Komputer, hingga *Interactive Video* dengan prosedur pemilihan medianya memperhatikan permusan dan pengklasifikasian tujuan pembelajaran menurut domain belajar, memilih peristiwa atau program tayang, menentukan tipe perangsang untuk tiap peristiwa/ program, menentukan jenis media yang digunakan selama pembuatan/ pengembangan, mempertimbangkan nilai kegunaan media yang dipakai, menentukan perangkat media, menulis rasional pemilihan media, tata cara pemakaian media dalam *flowchart*, serta naskah *storyboard*.

Kata kunci: Geografi Budaya, Pembelajaran, Teknologi Informasi, Komunikasi

### Abstract

*The utilization and preservation of regional culture in Indonesia provides opportunities for cultural geography to improve learning based on information and communication technology. The selection of effective technology will help teachers and students understand complex cultural issues, respect cultural differences, and instruction competencies. This paper is qualitative using a case study method in the cultural area of North Sumatera. The results and discussion conclude the importance of cultural geography in learning can facilitate the achievement of student competencies towards the uniqueness and distribution of culture while maintaining the diversity of the nation. The essence of cultural geography can be interpreted in the form of TV Education and Culture, Computer-Based Multimedia, to Interactive Video with its media selection procedures to pay attention to the classification and classification of learning objectives according to the learning domain, choose events or programs to broadcast, determine the type of stimulus for each event or program, determine the type media used during making or development, consider the value of the media used, determine the media device, write rational media selection, procedures for using media in the flowchart, as well as storyboard scripts.*

Keyword: Cultural Geography, Instruction, Information Technology, Communication

## PENDAHULUAN

Budaya daerah (budaya lokal) mengandung arti kebiasaan suatu wilayah yang digenerasikan secara turun – temurun. Konsep ini muncul saat penduduk yang mendiami suatu daerah atau lingkungan memiliki pola pikir dan kehidupan sosial yang sama di dalam gagasan, tindakan interaksi (tradisi), hingga hasil karya manusia yang dapat dilihat, diraba, dan didokumentasikan (Satria, 2017).

Keberadaan budaya daerah di Indonesia begitu beragam. Di Sumatera Utara, terdapat 8 etnis budaya, seperti Batak Toba, Simalungun, Karo, Pakpak Dairi, Angkola – Mandailing, Melayu, Pesisir, dan Nias. Menurut Takari (2013) kedelapan budaya ini memiliki keunikan yang identik hingga menjadi ‘contoh’ integrasi sosiobudaya dalam mewujudkan masyarakat multikultural.

Keunikan budaya daerah relevan dengan objek studi geografi budaya. Dalam geografi budaya perbedaan hasil budi daya manusia dengan cara hidup manusia yang khas di setiap wilayah dapat teranalisis menurut sebaran dan keunikan. Geografi budaya juga menjadi cara untuk memahami masalah budaya yang kompleks, menghormati perbedaan budaya, hingga masuk ke dalam materi pembelajaran geografi tentang keragaman budaya sebagai identitas nasional (Arifin, 2016).

Dalam 10 tahun terakhir, pemanfaatan dan pelestarian budaya mendapat dukungan penting dalam pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Bahkan Maharani (2019) dalam pernyataannya menilai kekhasan budaya masing – masing etnis lokal memberikan peluang bagi teknologi informasi dan komunikasi untuk mendigitalisasi budaya secara lestari. Artinya, kehadiran teknologi informasi dan komunikasi diharapkan mampu mengkonsistensikan keindahan gerak, suara, dan visual untuk menghasilkan suatu pemahaman dan karya yang dapat dinikmati di era infomasi global (industri 4.0). Sejalan dengan Prasetya (2015) dalam konteks pembelajaran diharapkan memberi kemudahan belajar sesuai isi pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran, khususnya geografi.

Tantangan yang dialami guru dan siswa dalam pembelajaran tentang budaya adalah esensi geografi budaya yang diejawantahkan dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Diharapkan, kemuktahiran teknologi yang ditawarkan dalam makalah dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran dengan batasan perlu adanya orientasi belajar yang sejalan dengan kompetensi belajar siswa tentang keragaman budaya, ragam – ragam teknologi informasi dan komunikasi serta langkah – langkah pemilihannya.

## **METODE**

Penyampaian data, informasi, dan dokumentasi pada makalah bersifat kualitatif menggunakan metode studi kasus. Area studi mencakup budaya daerah Sumatera Utara dengan tabulasi data dilakukan dengan merangkai, menginterpretasi, serta menganalisis data, informasi, dan dokumentasi secara deskriptif. Koleksi data primer diperoleh melalui dokumentasi pribadi sedangkan data sekunder diperoleh melalui penelusuran internet dan studi kepustakaan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Geografi budaya pada hakikatnya merasionalkan keragaman budaya sebagai identitas nasional. Perbedaan hasil budi daya manusia dengan cara hidup yang khas mencerminkan masyarakat, perbedaan, dan sebaran di setiap wilayah (Arifin, 2016). Budaya juga perlahan dimodifikasi oleh manusia dalam masyarakat guna menunjang kehidupan dan sistem kebudayaannya (Sindhu, 2017).

Esensi geografi budaya dimanifestasikan ke dalam pembelajaran. Lingkungan dengan segala fenomena yang ada diyakini Gunardo RB (2014) untuk menunjang kegiatan belajar hingga cara untuk menjaga kebhinekaan bangsa. Keberadaan esensi geografi

budaya juga relevan pada kompetensi belajar siswa agar dapat dianalisis sebaran dan keunikan budaya terhadap kondisi geografis dan faktor – faktor yang mempengaruhinya.



**Gambar 1.** Esensi Geografi Budaya pada saluran Efarina TV 54 UHF Tahun 2019

Di era informasi global, esensi geografi budaya dalam pembelajaran dapat dibasiskan dengan teknologi informasi dan komunikasi. Satu produk yang diungkap Miarso (2013) adalah ‘Televisi Pendidikan dan Kebudayaan di Indonesia’ yang sejalan dengan kebijaksanaan kurikulum muatan lokal dengan pendekatan program menurut kebutuhan dan karakteristik sasaran. Di Sumatera Utara, *tagline* ‘TV Pendidikan dan Kebudayaan’ dapat ditelusuri melalui saluran 54 UHF Efarina TV di 3 Kabupaten/ Kota Sumatera Utara (Kabupaten Karo, Simalungun, dan Kota Pematangsiantar). Konsistensi produk yang ditayangkan adalah memperkenalkan kebudayaan asli daerah, objek – objek wisata, serta produk – produk lokal daerah di Sumatera Utara (Sidauruk dan Saksono, 2018). Sebagai contoh, stasiun Efarina TV menampilkan pesta pembukaan ‘*rondang bittang*’ etnis Simalungun ke 33 di Kab. Simalungun (Gambar 1).



**Gambar 2.** Esensi Geografi Budaya yang sedang dikembangkan Pemakalah Pertama dengan Multimedia berbasis komputer (Multimedia Interaktif) Tahun 2019



**Tabel 1. Prosedur Pemilihana Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Lokal**

Langkah – Langkah Memilih Media	Deskripsi Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Lokal
1. Merumuskan Tujuan Pembelajaran	Tujuan dasar pembelajaran adalah menganalisis budaya lokal menurut keunikan dan sebaran disertai peta sebaran budaya lokal.
2. Mengklasifikasi Tujuan Berdasarkan Domain Atau Tipe Belajar	Klasifikasi tujuan berdasarkan domain belajar adalah siswa pada mata pelajaran Geografi kelas XI SMA tentang ‘Keragaman Budaya Sebagai Identitas Nasional’.
3. Memilih Peristiwa – Peristiwa Pembelajaran Yang Akan Berlangsung	Peristiwa pembelajaran yang akan diinterpretasikan adalah tentang keragaman budaya lokal Sumatera Utara menurut gagasan, tradisi, dan seni budaya.
4. Menentukan Tipe Perangsang Untuk Tiap Peristiwa	Tipe perangsang untuk tiap peristiwa ada pada animasi menu utama. Siswa berhadapan dengan peta sebaran lengkap dengan identitas nama budaya, pakaian adat, dan materi penjelasan. Cursor pada komputer dapat merubah isi penyampaian pesan di gambar peta sebaran dan nama identitas budaya.
5. Mendaftar Media Yang Dapat Digunakan Pada Setiap Peristiwa Dalam Pembelajaran	Media yang digunakan adalah kombinasi gambar dan video yang berkaitan dengan tradisi budaya, seni, pakaian adat, dan latar belakang masing – masing budaya lengkap dengan audio alat musik tradisional masing – masing etnis lokal Sumatera Utara
6. Mempertimbangkan (Berdasarkan Nilai Kegunaan) Media Yang Dipakai	Kegunaan media yang dipakai adalah memperjelas keragaman budaya lokal Sumatera Utara secara teliti dan menarik.
7. Menentukan Perangkat Media Yang Akan Digunakan	Perangkat media yang digunakan adalah laptop atau terminal komputer dengan aplikasi Adobe Flash Player 11.2 berformat <i>shockwave flash</i> (.swf) dan dijalankan dengan Microsoft Windows 7/8/10.
8. Menulis Rasional (Penalaran) Memilih Media Tersebut	Rasioanal pemilihan media mampu mempermudah interpretasi budaya lokal secara menyeluruh dan terkendali (interaktif).
9. Menulis Tata Cara Pemakaiannya Pada Setiap Peristiwa	Tata cara pemakaian multimedia dijelaskan dengan <i>flowchart</i> produk.
10. Menuliskan Naskah Pembicaraan Dalam Penggunaan Media	Naskah multimedia dijelaskan pada <i>storyboard</i> produk.

Produk lain adalah multimedia berbasis komputer dan *interactive video*. Mengutip Wati (2016) multimedia merupakan kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi dengan konsep penggabungan perangkat (kamera, *video cassette recorder*, *projector*, *CD player*) dan dikendalikan oleh komputer. Dengan tampilan multimedia diyakini mampu mengkompetensikan nalar siswa terhadap perbedaan dan tafsiran materi pembelajaran. Contoh produk multimedia berbasis geografi budaya yang telah dipublikasikan adalah desain multimedia berbasis budaya lokal Batak Toba yang dikembangkan Tampubolon (2012) di SMP RK Bintang Timur Pematangsiantar dengan kombinasi foto dan video tentang sejarah, alat musik, rumah adat, *ulos*, aksara, sera upacara adat Batak Toba. Kemudian, Limbong dan Silitonga (2016) mengembangkan multimedia berbasis pengenalan aksara Batak Toba di SMP Negeri 1 Dolok Sanggul guna memudahkan penulisan dan ucapan kotakata bahasa Batak Toba. Selain budaya Batak Toba, keragaman budaya etnis Karo juga dikembangkan Tarigan, dkk. (2018) dengan merincikan potensi

budaya Karo menurut ragam wisata budaya, seni tari, arsitektur bangunan, pakaian adat, hingga masakan tradisional. Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi juga sedang dikembangkan pemakalah pertama (Maynard Owen Rahadiyan Hutauruk) dengan pengembangan multimedia interaktif berbasis budaya lokal Sumatera Utara pada mata pelajaran Geografi. Pemakalah mengkombinasikan beberapa media dengan prosedur pemilihan mengikuti aturan Gagne dan Briggs (dalam Prasetya, 2015) di Tabel 1 dan contoh tampilan yang sedang dikembangkan di gambar 2.



Gambar 3. Esensi Geografi Budaya pada *Interactive Video* Tahun 2016

Selanjutnya *interactive video*. Produk ini mengedepankan video rekaman kedalam penyampaian materi pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengar dan melihat, namun tetap diberi kendali komputer guna memberikan respon aktif materi pembelajaran. Peralatan yang diperlukan adalah terminal komputer, *video disk laser*, serta aplikasi *Adobe Premiere* atau *Movie Maker*. Dalam terapan pembelajaran, pemakalah pertama dibantu rekan sejawat prodi Teknologi Pendidikan (S2) Pascasarjana UNIMED melakukan rekaman video pembelajaran tentang ekonomi kreatif di Galeri Ulos Sianipar Medan tahun 2016. Perekaman produk juga mengikuti langkah – langkah pemilihan media dengan penetapan apersepsi, KI dan KD, materi tentang pembuatan *ulos*, ragam penggunaan dan modifikasi, serta analisis pemasaran dan kisaran harga secara detail, penambahan musik latar bernuansa etnis Batak Toba, membuat rangkuman dan soal latihan, hingga rujukan dan tokoh – tokoh yang berperan dalam pengambilan rekaman. Produk *interactive video* sudah dipublikasikan dalam pembelajaran dan dalam saluran YouTube di gambar 3.

## SIMPULAN

Geografi budaya dalam pembelajaran memberikan nuansa baru dalam mencapai kompetensi belajar sekaligus menjaga kebhinekaan bangsa. Esensi yang diberikan konsisten dalam menyampaikan dan memperkenalkan budaya sejalan dengan isi materi dan daya nalar analisis siswa tentang sebaran dan keunikan budaya terhadap kondisi geografis dan faktor – faktor yang mempengaruhinya.

Esensi geografi budaya dapat diaplikasikan dengan teknologi informasi dan komunikasi, seperti TV Pendidikan dan Kebudayaan, Multimedia Berbasis Komputer, serta *Interactive Video* dengan catatan selama pembuatan dan pengembangan perlu dilakukan langkah – langkah pemilihan media seperti perumusan dan pengklasifikasian tujuan pembelajaran menurut domain belajar, memilih peristiwa atau program tayang, menentukan tipe perangsang untuk tiap peristiwa/ program, menentukan jenis media yang digunakan selama pembuatan/ pengembangan, mempertimbangkan nilai kegunaan media

yang dipakai, menentukan perangkat media, menulis rasional pemilihan media, tata cara pemakaian media dalam *flowchat*, hingga naskah di dalam *storyboard*.

Rekomendasi esensi geografi budaya dalam pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi diharapkan mampu membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran geografi siswa tentang budaya serta siswa dalam mengenal sebaran dan keunikan budaya secara menyeluruh. Di sisi lain esensi geografi budaya juga praktis bagi dinas pariwisata daerah dan pengembang yang berupaya memanfaatkan dan melestarikan kebudayaan berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A.(2016).*Geografi Peminatan Ilmu – Ilmu Sosial: Untuk SMA/ MA Kelas XI* (Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2016). Surakarta, IDN: Mediatama.
- Gunardo RB.(2014).*Geografi Politik*.Yogyakarta, IDN: Ombak.
- Limbong, T., & Silitonga, P. D. P.(2016).Local Development Application of Learning Content – Based Multimedia Batak Toba Script, *Proceedings of The First Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL): Developing Future Teachers’ Educational Model* (pp. 544 – 551).Medan, IDN: Universitas Negeri Medan. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication-on/312069496>
- Maharani, P.(2019).Menko PMK: Teknologi Informasi Harus Mendukung Pelestarian Seni Budaya.Retrieved from <https://kemenkopmk.go.id/artikel/menko-pmk-teknologi-informasi-harus-mendukung-pelestarian-seni-budaya>
- Miarso, Y.(2013).*Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (1st ed.).Jakarta, IDN: Kencana.
- Prasetya, S. P.(2015).*Media Pembelajaran Geografi*.Yogyakarta, IDN: Ombak.
- Satria, I. .(2017).*Atlas Geografi Indonesia: Wawasan Nusantara*.Surabaya, IDN: Karya Pembina Swajaya.
- Sidauruk, R., & Saksono, H.(2018).Ekonomi Kreatif Sebagai Basis *City Branding* Menuju Kepariwisata Terintegrasi Di Kawasan Danau Toba (*Creative Economy As Basis Of City Branding Toward Integrated Tourism In Toba Lake Zone*).*Jurnal Inovasi Badan Penelitian Dan Pengembangan Provinsi Sumatera Utara*, 15(1), 83 – 104. doi: 10.33626/inovasi.v15i2.95
- Sindhu, Y.(2017).*Geografi Untuk SMA Kelas XI Kelompok Peminatan Ilmu Pengetahuan Sosial* (Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2016).Jakarta, IDN: Erlangga.
- Takari, M.(2013).Kesenian di Sumatera Utara: Beberapa Pemikiran Mengenai Arah dan Pengembangan Fungsinya. *Proceedings of ‘Kegiatan Gelar Seni Budaya Sumatera Utara’ in Taman Budaya Provinsi Sumatera Utara confrence, Medan 6 – 8 November 2013* (pp. 1 – 21).Medan, IDN: Departemen Etnomusikologi FIB USU dan Majelis Adat Budaya Melayu Indonesia.
- Tampubolon, J.(2012).Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Suku Batak Toba (Studi Kasus: SMP Swasta RK Bintang Timur Pematangsiantar).*Confrence Proceeding Paper Held In Yogyakarta, 30 November 2012* (pp. 1 – 20).Yogyakarta, IDN: Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- Tarigan, Y., Jamaluddin, Napitupulu, J., & Simamora, R. J.(2018).Aplikasi Pengenalan Budaya Batak Karo Berbasis Multimedia.*Jurnal METHOMIKA Prodi Manajemen Informatika Universitas Methodist Indonesia*, 2(2), 148 – 151.
- Wati, E. R.(2016).*Ragam Media Pembelajaran: Visual – Audio Visual – Komputer – Power Point – Internet – Multimedia Berbasis Komputer Dan Interactive Video*.Jakarta, IDN: Kata Pena.